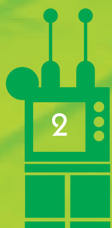


Alpha Team

Gebruiksaanwijzing

Gefeliciteerd met de aankoop van LEGO Alpha Team, slechts één van de geweldige computerspelletjes van LEGO Media.
Bij LEGO Media streven wij constant naar nieuwe manieren om de naam van LEGO hoog te houden in de opwindende wereld van computerspelletjes. Net als bij ons speelgoed gaat het bij onze computerspelletjes om de inhoud en kwaliteit waarmee de verbeelding en creativiteit op steeds nieuwe manieren kunnen worden gestimuleerd.
Door het feit dat wij de grootst mogelijke aandacht besteden aan het testen van onze producten door gebruikers, kunnen wij met trots zeggen dat onze spelletjes 100% voor kinderen geschikt zijn en dat ze het kwaliteitszegel 'Door kids getest en goedgekeurd' werkelijk verdienen.
We vertrouwen er op dat je met LEGO Alpha Team vele uren speelplezier zal hebben . Als je problemen hebt met dit product, neem dan direct contact op met onze klantenservice waar men je met plezier van dienst zal zijn.
Bij LEGO Software gaat het helemaal om het plezier, dus als je LEGO Alpha Team leuk vindt, kijk dan ook eens naar de bijgevoegde brochure met de andere spannende computerspelletjes in onze reeks.





Inhoud



Spelinstelling

Computer

Volledige compatibiliteit met Windows® 95/98 en DirectX 7 vereist. Werkt niet met Windows NT, OS/2, Linux of een Windows-emulator.

Processor Pentium II 233 MHz of sneller vereist. 300 MHz of sneller aanbevolen.

Geheugen 32 MB RAM of meer vereist. 48 MB RAM of meer aanbevolen.

Beeld 3D accelerator-kaart met direct3D-compatibiliteit vereist. 8 MB videogeheugen vereist.

CD-ROM Quad speed (4X) of sneller CD-ROM- / DVD-station vereist.

Geluidskaart 16-bits geluidskaart met volledige Windows 95/98 en DirectX 7-compatibiliteit vereist.

Invoerapparaat Windows 95/98-compatibele muis en toetsenbord.

DirectX Microsoft DirectX 7 staat op deze CD-ROM en moet worden geïnstalleerd om LEGO Alpha Team te kunnen spelen. Zie het Leesmij-bestand op de LEGO Alpha Team CD-ROM voor meer informatie over DirectX.

Opmerking: Het kan nodig zijn om de meest recente Windows 95/98-stuurprogramma's voor jouw hardware te installeren. De CD-ROM moet in het CD-ROM- / DVD-station zitten.

Installatie Voor de installatie is 350 MB ruimte op de harde schijf vereist (niet-gecomprimeerd*).

***Op de harde schijf mag geen enkele vorm van compressie zijn toegepast. Met compressieprogramma's kan de beschikbare ruimte op een harde schijf worden vergroot. Een voorbeeld van een compressieprogramma onder Windows 98 is DriveSpace.**

Hoe installeer ik LEGO Alpha Team?

Plaats de LEGO **Alpha Team** CD-ROM in het CD-ROM-station. Het installatiescherm verschijnt. Volg de aanwijzingen op het scherm. Je krijgt vanzelf te zien wanneer de installatie is voltooid. **LEES DE AANWIJZINGEN OP HET SCHERM ZORGVULDIG.**

Opmerking: Als het installatiescherm niet verschijnt, dan staat de optie Autorun waarschijnlijk uit. (Zie het bestand Leesmij.txt op de LEGO Alpha Team CD-ROM of de technische naslaggids voor informatie over het aanzetten van deze functie.)

Hoe start ik LEGO Alpha Team?

Als je behalve het **setup-programma** eerder andere programma's hebt uitgevoerd, dan moet je de computer opnieuw starten. Het spel moet altijd worden gespeeld met zo weinig mogelijk programma's open. Je kunt het beste wachten tot de harde schijf stilstaat voordat je het programma start. Om het programma te starten, klik je op het pictogram LEGO Alpha Team op het bureaublad van Windows. Je kunt het ook starten door met de muis de volgende items aan te klikken:

Start

Programma's

LEGO MEDIA

LEGO ALPHA TEAM

LEGO ALPHA TEAM

De CD-ROM moet in het **CD-ROM- / DVD-station** zitten.

Hoe verwijder ik het spel?

De beste manier om het spel te verwijderen is met de optie LEGO Alpha Team verwijderen. Hiervoor klik je op:

Start
Programma's
LEGO MEDIA
LEGO ALPHA TEAM
UNINSTALL LEGO ALPHA TEAM

Alle bestanden die bij het programma horen worden hiermee van het systeem verwijderd.

Opmerking: opgeslagen spellen worden niet verwijderd met de optie Verwijderen en moeten dus handmatig verwijderd worden. Zie de technische naslaggids of het Leesmij-bestand op de LEGO Alpha Team CD-ROM voor meer informatie.

Hoe controleer ik of al mijn DirectX 7-stuurprogramma's gecertificeerd zijn?

Windows 95/98 met DirectX 7

Opmerking: Als je niet weet hoe je DirectX stuurprogramma's installeert, neem dan contact op met de leverancier van de computer. DirectX kan gevolgen hebben voor de beeld- en geluidsinstellingen als het niet goed wordt geïnstalleerd.

Je kunt als volgt controleren of DirectX 7 goed is geïnstalleerd:

Klik op Deze computer (bureaublad)
Kies:
station **C:**
de map **Programmabestanden**
de map **DirectX**
de map **Setup**
Het pictogram **DXDIAG** (blauwe cirkel met geel kruis erin)

Er verschijnt een scherm met een aantal tabs bovenaan. Klik op de tab **DirectX Drivers**. Alle stuurprogramma's worden afzonderlijk weergeven en onderaan zie je een veld **Notes**. Eventuele problemen met stuurprogramma's worden in dit veld gemeld.

Veel fabrikanten van video- en geluidskaarten brengen regelmatig nieuwe stuurprogramma's uit om aan de DirectX-norm voldoen. Heb je een component die niet wordt ondersteund, neem dan contact op met de fabrikant en vraag naar stuurprogramma's die DirectX ondersteunen.

Als je problemen bij het starten of uitvoeren van dit spel hebt, raadpleeg dan het bestand Leesmij.txt op de LEGO Alpha Team CD-ROM of de technische naslaggids. In deze documenten vind je mogelijke oplossingen voor problemen waar je in het spel op kunt stuiten.

Inleiding

Het spel begint in de ruimte, waar de satelliet van het Alpha Team een baan om de aarde beschrijft. Het Alpha Team, een speciaal team van constructie-experts, zit in de problemen. Hun aartsvijand Ogel heeft een nieuwe machine ontwikkeld waarmee hij onheilspellende bollen maakt. Deze bollen veranderen brave LEGO burgers in zombies! Ogel noemt de machine de DOOM (Digitale Onheilsbollen Ontwikkelings Machine). Het belooft allemaal niet veel goeds. Van de kwaadaardige Ogel kunnen we de meest sinistere plannen verwachten!

Vijf van de zes leden van het Alpha Team zijn al verdwenen nadat ze hadden geprobeerd de DOOM-machine op te sporen en uit te schakelen. Alleen Dash kan de situatie nu nog redden en jij moet hem helpen de vermiste leden van het Alpha Team te bevrijden en de DOOM-machine uit te schakelen.

Uit verkenningsrapporten blijkt dat Ogel zijn DOOM-machine in één van drie bases verbergt. Deze bases zijn over de hele wereld verspreid en bevinden zich op de meest exotische lokaties. Je moet Dash helpen hierin door te dringen, geheime beveiligingsdeuren te openen, vallen te ontwijken en met zombies af te rekenen. In elke hoek schuilt gevaar!

Alpha Team HQ





Snel van start

Kies uit het **hoofdmenu** de optie **Avontuur**. Kies daarna een van de regels waar "Nieuw" in staat. Nadat je van Tee Vee hebt gehoord wat je moet doen, ga je naar de trainingsruimte waar je leert hoe je je in het spel voortbeweegt en hoe je de apparatuur van het Alpha Team kunt gebruiken. Je kunt de trainingsmissie op elk moment afbreken door op de knop **Menu Missie** linksonder in beeld te klikken en de optie **Oefening overslaan** te kiezen.

LEGO Alpha Team is een puzzelspel waarin je de apparaten op de goede manier moet plaatsen en met elkaar verbinden zodat het Alpha Team missies kan oplossen. Een missiedoel ziet er vaak eenvoudig uit, maar de kettingreacties die je moet bewerkstelligen, worden steeds ingewikkelder.

Een missie heeft twee speelmodes: **constructie** en **actie**. In de constructiemode kun je de apparatuur van het Alpha Team plaatsen en aansluiten terwijl de figuren in de actiemode zelf aan de slag gaan en proberen de apparaten die je hebt neergezet te gebruiken. Als je oplossing de eerste keer niet werkt, ga je terug naar de constructiemode (klik op de stopknop) om wijzigingen aan te brengen en probeer je het opnieuw. Alle apparaten die je nodig hebt om de puzzel op te lossen, vind je in het vertrek. Jij moet ze op de juiste manier opstellen, zodat de leden van het Alpha Team heen gaan waar ze moeten zijn.

Leden van het Alpha Team worden ofwel in staande positie of in combinatie met een apparaat ingezet (zo kan een Alpha Teamlid op een wip zitten). Figuren met apparaten kun je alleen samen met die apparaten verplaatsen.

Sommige apparaten zoals trappen, trampolines en richtingstegels helpen de teamleden om zich in een missie te verplaatsen. Andere apparaten, zoals motoren, generatoren enzovoort worden gebruikt in kettingreacties.

Je fantasie is de enige beperking aan het soort en het aantal kettingreacties dat je kunt creëren.



Snel van start

Je eerste bestemming is Ogel Eiland. Ogel kweekt hier onheilspellende planten in zijn broeikaslaboratoria. Aan het begin heb je maar één stukje Alpha Team apparatuur: de richtingstegel. De eerste missies zijn dus tamelijk eenvoudig. In de loop van het spel, naarmate je meer teamleden weet te bevrijden, kun je meer Alpha Team apparatuur gebruiken. Zo kun je ingewikkeldere opstellingen maken, wat nodig is om langs de steeds strikter wordende beveiligingsmaatregelen van Ogel te komen. Uiteindelijk heb je de teamleden alle zes, met hun apparaten, nodig om het spel te beëindigen.

Dit is genoeg informatie om je op weg te helpen. In het volgende hoofdstuk krijg je uitgebreidere informatie over het spelen van LEGO Alpha Team.

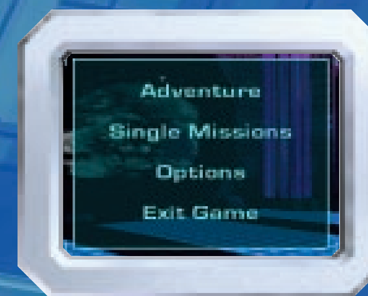




Het spel spelen

Het hoofdkwartier van het Alpha Team

Het hele gebeuren begint in het hoofdkwartier van het Alpha Team. Hiervandaan kun je naar het **hoofdmenu:**



Avontuur	Selecteer deze optie om met een spel te beginnen.
Avontuur selecteren	Je wordt gevraagd een nieuw avontuur te selecteren of door te gaan met een opgeslagen avontuur. Er kunnen maximaal zes avonturen worden opgeslagen (avonturen worden na het oplossen van een missie automatisch opgeslagen).
Wissen	Je kunt een opgeslagen avontuur wissen door op de knop Wissen en op het betreffende avontuur te klikken.
Missies -	Als je een missie hebt afgewekt, kun je teruggaan en de missie opnieuw spelen door hem uit dit menu te selecteren.

Opties - Kies dit om spelvoorkeuren in te stellen:

Schermresolutie:	Verandert de schermresolutie in het spel
Helderheid:	Gebruik dit om de helderheid in te stellen.
Schermgamma:	Gebruik dit om de hoeveelheid contrast in te stellen.
Muisgevoeligheid:	Hoe hoger dit nummer, hoe gevoeliger de muis. Hoe lager het nummer, hoe ongevoeliger de muis.
Muziekvolume:	Regelt het volume van de achtergrondmuziek.
Volume voice-over:	Regelt het volume van de voice-over
Volume geluidseffecten:	Regelt het volume van de geluidseffecten.



Het spel spelen

OK: Bevestigen instellingen, terug naar het spel.

Annuleren: Terug naar het spel zonder de wijzigingen door te voeren.

Standaardinstellingen: Terug naar de standaardinstellingen van het spel.

Geavanceerd: Er wordt een aanvullend menu weergegeven waarin de standaardinstellingen van de installatie kunnen worden genegeerd.

- **Schaduwen:** In- of uitschakelen van de schaduwen.
- **Animatie omgeving:** In- of uitschakelen van de omgevingsanimatie.
- **Lichtkaarten:** In- of uitschakelen van de verlichting.
- **Textuurresolutie:** Wijzigen van de textuurresolutie van het spel.

Het verdient aanbeveling de instellingen van de **geavanceerde opties** alleen te wijzigen als het spel bij je hardwareconfiguratie minder goed draait dan verwacht. Sommige selecties zijn niet op alle computers beschikbaar.

Waarschuwing: het wijzigen van de instellingen van de **geavanceerde opties** kan een aanzienlijke invloed hebben op de beeldkwaliteit van het spel.

Spel afsluiten - Het spel afsluiten en terug naar Windows.



Het bedieningspaneel

Alles in het spel begint bij het **bedieningspaneel**. Hiervandaan kun je bij menu's, camerabedieningen en informatie komen die je nodig hebt om het spel te spelen.

Menu Missie



Menu Missie: Klik op deze knop om het volgende menu te openen:



Blijven spelen: Het menu Missie sluiten en doorgaan met spelen

Opnieuw beginnen: De missie bij het begin beginnen (alle apparaten worden weer op hun oude plaats gezet).

Opties: Zie hoofdmenu hierboven.

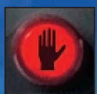
Terug naar HK: Terug naar het Alpha Team hoofdkwartier.

Spel afsluiten: Spel beëindigen en terug naar Windows.

Start/Stop



Start: Klik op deze knop om het Alpha Team van start te laten gaan.



Stop: Deze knop verschijnt in plaats van de startknop als het team in actie is. Klik op de stopknop om alle actie te onderbreken. Het team gaat dan terug naar de startpositie en de startknop verschijnt weer. De apparaten blijven op de plaats waar ze stonden.

Camerabediening (tijdens de constructiemode, vizierfunctie UIT)



Beeld wijzigen (links en rechts): Gebruik deze knoppen om langs de vooringestelde camera's in een missie te gaan.



In-Uit: Gebruik deze knop om de camera naar voren en naar achteren te bewegen. Om deze functie te gebruiken, klik je op de knop, houd je hem vast en beweeg je de muis naar voren en achteren om de camera te verplaatsen.



Zoomen: Gebruik deze knop om de camera stil te houden terwijl je omhoog, omlaag, naar links of naar rechts kijkt. Om deze functie te gebruiken, klik je op de knop, houd je hem vast en beweeg je de muis in de richting waar je heen wilt kijken (omhoog, omlaag, links, rechts). Als de camera op het punt staat waar je hem wilt hebben, laat dan de muisknop los.

Het spel spelen



Randen: Beweeg de muiscursor naar de randen van het scherm. De camera wordt dan automatisch naar links, rechts, omhoog of omlaag bewogen.



Vizierknop: Klik op deze knop om de automatische camera aan of uit te zetten. Als deze functie aan staat, dan volgt de camera automatisch de actie in de actiemode. Als de automatische camera niet aan staat, dan kun je de camera zelf besturen.

Rechter muisknop: Klik met de rechter muisknop om de camera op de cursor te centreren. Klik met de rechter muisknop en houd de knop vast om de camera te laten ronddraaien over het gebied waar de cursor staat. Wees hier wel voorzichtig mee, je kunt de camera gemakkelijk vastzetten. Als dit gebeurt, klik op de knop Weergave wijzigen om naar een andere camera te gaan.

Camerabediening (tijdens de actiemode, vizierfunctie AAN)



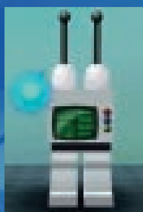
Overzichtscamera: Klik op deze knop om alles van een afstandje te volgen.



Volgcamera: Klik op deze knop om over de schouder van een lid van het Alpha Team mee te kijken.

Tee Vee

Het robothulpje van het Alpha Team zie je in alle missies. Klik op Tee Vee om het huidige missiedoel te zien.



Toetsenbordbediening

Menu's

ESC	Dialoogvensters verbergen (in het hoofdkwartier van het Alpha Team = Afsluiten)
Pijl omhoog	In een tekstmenu: een selectie omhoog
Pijl omlaag	In een tekstmenu: een selectie omlaag
ENTER	In een tekstmenu: selecteren
J en N	Bevestiging: JA en NEE

Het spel spelen

Navigatie constructiemode

ESC	MENU MISSIE weergeven/verbergen
SPATIEBALK	START/STOP
Pijlen	Om as draaien
Ctrl+pijlen	Ergens omheen draaien
Q, W, S, X	Naar links, rechts, boven en beneden schuiven
A	Inzoomen
Z	Uitzoomen
TAB	Volgende camera (als de knop op het scherm)
Shift+TAB	Vorige camera (als de knop op het scherm)

Bediening eenheden

R	90 graden draaien

Actiemode – automatische camera's AAN

TAB	Actiemode: camera volgende teamlid
Shift+TAB	ctiemode: camera vorige teamlid

Actiemode – automatische camera's UIT

TAB	Volgende camera
Shift+TAB	Vorige camera



De uitrusting van het Alpha Team plaatsen en aansluiten

In elke missie krijg je een aparte verzameling Alpha Team apparaten waarmee je de missie kunt oplossen. Jij moet beslissen waar je deze apparaten neerzet en hoe je ze op elkaar aansluit.

Om een apparaat te verplaatsen, ga je er met de cursor naartoe. De cursor verandert dan in een groene pijl. Klik en houd de linker muisknop ingedrukt terwijl je het apparaat naar de plek waar je het wilt hebben 'sleept'. Laat op die plek de muisknop los; het apparaat komt daar te staan. Als een apparaat rood wordt, kun je het niet op die plaats neerzetten.

Menu Apparatuur

Als je op een apparaat klinkt, verschijnt het **menu Apparatuur**. Je krijgt dan meer informatie over de speciale eigenschappen van het apparaat. In het menu Apparatuur heb je de volgende opties:



Draaien: Je kunt apparaten die je hebt geplaatst soms in een andere positie draaien. Klik op de draaiknoppen om het apparaat 90 graden te draaien.



Zoomen: Klik op het vergrootglas om op het apparaat in te zoomen.



Hint: Klik op de Hintknop om het apparaat automatisch naar de aanbevolen positie te verplaatsen. Bedenk wel dat het apparaat dan wordt verplaatst naar een positie voor een gegeven oplossing. Als jij een andere oplossing hebt bedacht, werkt dit waarschijnlijk niet.

Hints left: 3

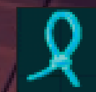
Hintteller: In elke missie is het aantal hints dat je kunt krijgen beperkt. Onder in het menu Apparatuur zie je hoeveel hints je over hebt voor de huidige missie.



Eigenschap: Deze knop verschijnt als een bepaald apparaat een speciale eigenschap heeft.

Bouweenheden aansluiten

Nadat je een apparaat op een bepaalde plaats hebt gezet, kan het nodig zijn om het op een ander apparaat aan te sluiten. Als dit mogelijk is, dan zie je in het menu Apparatuur een **stopcontact**-, **riem**-, en/of **touwknop.**

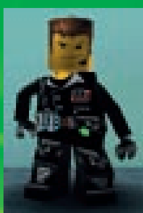
  

Klik op een van deze knoppen. De cursor verandert dan om aan te geven dat je een connector hebt gemaakt. Klik nu op een apparaat dat je wilt verbinden en op een tweede apparaat waar je de verbinding naar toe wilt laten gaan. De verbinding werkt als de rode lijn groen wordt.



De leden van het Alpha Team en hun uitrusting

Om goed overweg te kunnen met de LEGO onderdelen, moet je de teamleden en hun uitrusting kennen. De zes leden van het LEGO Alpha Team zijn heel veelzijdig. Ze kunnen rennen, springen, trappen en ladders op en af lopen, aan hendels trekken, schietschijven raken en nog heel veel meer. Naast deze basisvaardigheden heeft elk teamlid ook een eigen specialisatie en een reeks hulpmiddelen die je kunt gebruiken wanneer je hem of haar hebt gered.



Dash is de teamleider en bewegingsexpert.

De uitrusting van Dash



Richtingstegel
Als een teamlid op de richtingstegel stapt, draait hij zich om en rent hij in de richting van de pijl.



Trap
Met de trappen kunnen de teamleden een niveau omhoog of omlaag



Glijbaan
De glijbanen brengen de teamleden veilig naar een lager niveau.



Springtegel
Wanneer een teamlid op een springtegel terechtkomt, maakt hij of zij een supersprong!



Trampoline
Wanneer een bewegend voorwerp de trampoline raakt, stuitert het terug



De duikplank van Dash
Wanneer dit hulpmiddel wordt gebruikt, staat Dash al klaar om de schietschijf te raken. Als een van de schietschijven ergens door geraakt wordt, gaat de duikbel en duikt Dash van zijn plank.



Crunch is de explosievenexpert van het team.

De uitrusting van Crunch



Ontsteking
Deze ontsteking hoort bij een op afstand bestuurbare bom. Als de schietschijf geraakt wordt, wordt er een radiosignaal naar de bom gestuurd, die dan ontploft.



Bom met afstandsbediening
Wordt ontstoken door de bijbehorende ontsteking. Een knipperende bom kan ontploffen, een niet-knipperende bom staat te ver van de ontsteking.



Veeractivator
Raak de schietschijf om de veeractivator eruit te laten springen en iets te raken.



Platform
Je kunt dingen boven op platformen zetten. Je kunt de platformen ook op elkaar stapelen.



Wip met bal
Als iets of iemand op het hoogste gedeelte van de wip valt of springt, draait de wip om zijn as. Zo kun je een bal wegschieten en andere eenheden of voorwerpen in het level raken.



De rollende bom van Crunch
Wanneer deze eenheid wordt gebruikt, staat Crunch al klaar om te rollen. Raak de schietschijf om de rollende bom te ontsteken. Hij ontploft na drie seconden, of wanneer hij ergens tegenaan rolt.



Radia is de laserexpert van het team.

De uitrusting van Radia



Laser
Deze laser wordt door een schietschijf geactiveerd. Als de schietschijf wordt geraakt, wordt er een laserstraal uitgezonden. Je kunt aan de richting van de laser tevoren zien waar de straal terecht zal komen.



Horizontale spiegel
Deze spiegel buigt een laserstraal naar links of rechts af. Klik op de schakelaar om de spiegel de andere kant op te zetten



Verticale spiegel
Deze spiegel buigt een laserstraal naar boven of beneden af. Klik op de schakelaar om de spiegel naar boven of beneden te laten wijzen



Touw met asteroïde
Snijd het touw door met een laserstraal om de asteroïde te laten vallen. Gebruik de asteroïde om een schietschijf te raken of een wip te laten kantelen.



Kanon
Ontsteek de lont van het kanon met een laserstraal om een kanonskogel af te schieten. Met de fusieballen kun je schietschijven raken.



Radia's lanceerder
Wanneer deze eenheid wordt gebruikt, zit Radia al klaar voor de lancering. Ontsteek de lont met een laserstraal om Radia de lucht in te schieten!

De leden van het Alpha Team en hun uitrusting



Charge is de elektriciteitsexpert.

De uitrusting van Charge



Lasergenerator
Deze generator wordt aangedreven door laserenergie. Richt een laserstraal op het doel om de generator in te schakelen. Je kunt hem gebruiken om andere apparaten aan te drijven door ze met een elektriciteitssnoer op elkaar aan te sluiten.



Generator
Deze motor wordt door een schietschijf geactiveerd. Je kunt hem gebruiken om andere apparaten aan te drijven door ze met een riem te verbinden



Antizwaartekrachteenheid
Als dit apparaat wordt gevoed, genereert het een antizwaartekrachtveld er vlak boven. Alle bewegende objecten die in het veld komen, worden beïnvloed.



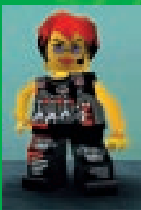
Katapult met steen
Snijd het touw door met een laserstraal om de steen de lucht in te slingeren. Gebruik een katapult om een schietschijf te raken.



Turbo Tube
Dit apparaat geeft extra energie aan ieder teamlid en voorwerp dat erin terechtkomt. Het schiet ze met grote vaart naar de andere kant.



De draagbare lift van Charge
Wanneer deze draagbare eenheid gebruikt wordt, zit Charge erin te wachten om omhoog gebracht te worden. Als de lift gevoed wordt door een generator, schiet Charge omhoog. Wanneer de lift bij de top is, stapt Charge eruit.



Cam is de motorexpert van het team.

De uitrusting van Cam



Elektromotor
Deze motor wordt aangedreven door elektriciteit. Sluit een riem aan tussen de motor en een gemotoriseerd apparaat om dat ermee aan te drijven.



Motor
Deze motor wordt geactiveerd door een schietschijf. Verbind de motor via een riem met een ander apparaat om dat apparaat met de motor aan te drijven.



Richtingomkeerder
Gebruik dit om de draairichting van de riemen te wijzigen. Sluit 'm met een riem aan op een motor. Sluit vervolgens een andere riem aan op het tweede wiel, zodat de motor een apparaat aan kan drijven.



Gemotoriseerde generator
Deze generator wordt aangedreven door een motor. Als je hem met een elektriciteitssnoer aansluit op een elektrisch apparaat, kun je dat ermee aandrijven.

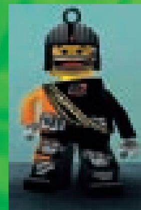


Motorlaser
Deze laser wordt door een motor aangedreven. Als de laser wordt gevoed, vuurt hij een laserstraal af.



Cams schietstoel
Wanneer deze eenheid wordt gebruikt, zit Cam al klaar om te worden gelanceerd. De eenheid moet met een riem op een motor worden aangesloten. Wanneer de eenheid wordt aangedreven, wordt Cam de lucht in geschoten.

De leden van het Alpha Team en hun uitrusting



Flex is de touwenexpert van het team.

De uitrusting van Flex



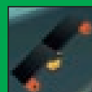
Touwtrekker
Deze touwtrekker wordt aangedreven door een motor. Trek ermee aan een touw dat je aan een ander apparaat hebt vastgemaakt.



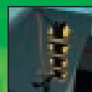
Touwtrekmotor
Deze motor wordt geactiveerd door aan een touw te trekken. Je kunt de motor gebruiken om andere apparaten aan te drijven door ze met een riem te verbinden.



Touwgeleider
Voer een touw door een touwgeleider voordat je het aan een ander apparaat bindt. Als je dan aan het touw trekt, wordt de krachtrichting gewijzigd.



Touwwip
Als er iets op het hoge uiteinde van de wip valt, kantelt die. Je kunt de wip gebruiken om aan een touw te trekken of een teamlid over een kloof te helpen.



De helmhaak van Flex
Wanneer deze eenheid wordt gebruikt, hangt Flex al te wachten om in actie te kunnen komen. Snij het touw met een laserstraal door, dan gaat Flex op pad.

De leden van het Alpha Team en hun uitrusting



Tee Vee is het robothulpje van het Alpha Team.

Wanneer je een nieuwe ruimte binnenkomt, vertelt Tee Vee je waar je bent en wat je moet doen.

Als Tee Vee in beeld is, kun je op hem klikken. Hij vertelt dan nog eens wat het doel van de missie is.



Het avontuur

De bases van Ogel

Alle missies in het spel spelen zich af in een van de bases van Ogel. Deze bases zijn high-tech faciliteiten waar een deel van het productieproces van de onheilspellende bollen plaatsvindt. De bases bevinden zich op geheime lokaties die over de hele aarde zijn verspreid:

Ogel Eiland - Hier kweekt Ogel onheilspellende planten in geheime broeikassen. Deze planten hebben sterke hersenspoelende eigenschappen. Ogel traint hier ook zijn haaien.

Goo Grotten - Deze basis bevindt zich diep onder de grond in een serie grotten. In deze mysterieuze en mistige grotten is, behalve gesmolten lava, ook een groene smurrie te vinden. Ogel gebruikt deze 'goo' omdat ook dit een sterk hersenspoelend ingrediënt is.

Diepzeebollenfabriek - Ligt diep onder de oceaanbodem. In deze basis mengt Ogel zijn onheilspellende planten en de groene goo.

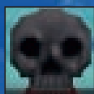
De DOOM-machine bevindt zich ergens in één van deze bases.

Missies

Missies worden in een bepaalde volgorde gespeeld. Je moet de eerste missie oplossen om de tweede missie te bereiken, enzovoort. Elke missie begint met een overzicht: Tee Vee geeft je de opdracht terwijl de camera de positie van de karakters en de apparatuur in vogelvlucht toont.

Er zijn verschillende soorten missiedoelen: beveiligde deuren openen, gevangen teamleden bevrijden en onheilspellende bollen verzamelen.

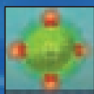
Het avontuur



Beveiligde deuren openen - In alle missies moet je opstellingen bouwen waarmee deuren worden geopend die dieper de bases van Ogel in leiden.



Teamleden bevrijden - Ogel houdt de teamleden gevangen in zijn Trouble Tubes. Jij moet hen helpen te ontsnappen.



Onheilspellende bollen verzamelen - Met deze bollen worden LEGO stadsbewoners in zombies veranderd. Je kunt een bol pakken door een lid van het LEGO Alpha team ermee in contact te laten komen. Als dit gebeurt, dan verdwijnen alle zombies in de missie.

Ogel en zijn handlangers

Dit zijn de slechteriken waar het Action Team het tegen moet opnemen:



Ogel

Ogel is de aartsvijand van het LEGO Alpha Team. Je wilt niet weten wat voor plannen er achter dat masker allemaal worden uitgebroed. Wie zit er eigenlijk achter dat masker?



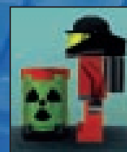
Bewakers

De bewakers zijn getraind om goed op te letten. Ze vallen aan als een lid van het Alpha Team ze tegen het lijf loopt.



Trooper

De troopers van Ogel zijn geprogrammeerd om heen en weer te lopen. Ze zullen die routine echter onderbreken als een van de leden van het Alpha Team te dichtbij komt.



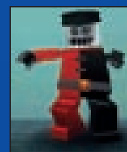
Zombievatenduwer

Deze zombies brengen goo naar de DOOM-machine om er onheilspellende bollen van te maken.



Zombiekarrenman

Deze werkers gaan gewoonlijk hun eigen gang als de teamleden ze met rust laten.



Spion

De spionnen zijn de onbetrouwbaarste handlangers van Ogel. Zij jagen Alpha Teamleden die te dicht bij komen op.

Zombiewerker:

De zombiewerkers bedienen de duivelse machines van Ogel. Zo lang ze je met rust laat, zullen ze daar niet mee stoppen.

Tips

- Druk op de startknop wanneer je aan een nieuwe missie begint. Zo krijg je te zien waar de teamleden heen lopen en wat voor apparatuur er al in werking is.
- Gebruik de knoppen voor **vorige** en **volgende camerapositie** om de missie vanuit verschillende hoeken te bekijken. Het kan zijn dat je de apparatuur precies op de goede plekken moet neerzetten, en met verschillende camerahoeken kun je dit beter controleren.
- Apparaten die worden verbonden met touwen, riemen en elektriciteitssnoeren hoeven niet precies op de goede plaats te staan: de aansluitingen mogen om een hoek zitten. Maar let op als de aansluiting **rood** wordt: je kunt de eenheid dan niet op die plaats neerzetten zonder de verbinding te verbreken.





Verantwoording

Digital Domain

Senior Producer
Daniel Rismann

Lead Game Designer
Tom Mott

Game Designer
John Mamais

Software
Bob Soper, Thomas Miller IV, Jonathan Webster

Aanvullende software
Raul Quezada

Art Director
Chris Guzman

Artists
Anthony Carrillo, Corey Comstock, Travis Eastepp, John Ployhar, Juan Carlos Rodriguez, Carmine Scotch

Production Coordinator
Bret Goldhorn

Conceptual Artists
Bill Benecke, Tanja Richter

Muziek/geluid
Beat Revolution

Stem van TEE VEE en Ogel
Oliver Fredericks

Testers
Tim Coolidge, Jeremy Halll, Jason Hartz, Stephen Skelton, David Smith, Bryan Useo

Speciale dank aan
Nancy Bernstein, Derek Duke, Marc Leidy, Kevin Jackson, Petro Piaseckyj, Laurence Scotford



Verantwoording

LEGO Media International



Worldwide Managing Director
Mark Livingstone

Product Development
Chris Nicholls – Global Head of Development
Alan Weiss – Producer

Testing en QA Groot-Brittannië
Kevin Turner – Global Head of Quality Assurance,
Testers – Nick Bodenham,
Karl Fentiman, David Land,
Neil Delderfield, Matthew Marriner

Testing en QA Verenigde Staten
Andrew Pang – QA Manager
Eric Workman – QA Project Lead
Testers – Madeleine Klein, Jason Watkins,
Cesar Castro, John Delaney,
Heidi Heffelfinger, Theresa Labin,
Amalia Rothschild Chris Stickel

Lokalisatie
Isabelle Martin - Localisation Manager
Michelle Richmond – Localisation Coordinator

Productie
Nic Ashford – Head of Logistics
Robert Boyle – Logistics Controller

Marketing internationaal
Petra Bedford – Global Brand Director
Helen Nicholas – Marketing Manager - Constructive & Games

Verkoop internationaal
Leah Kalboussi – Global Sales Director

Met speciale dank aan
Tomas Gillo, David Williams

Inspiratie
Sol S. Weiss
Met dank aan alle kinderen die ons bij het maken van dit spel hebben geholpen.

Epilepsiewaarschuwing

Lees het volgende voordat u of uw kinderen een videospelletje gebruiken.

Sommige mensen lopen kans dat ze een epileptische aanval krijgen of buiten bewustzijn raken als ze worden blootgesteld aan knipperende lichten of bepaalde omstandigheden.
Dergelijke mensen lopen kans op een aanval als ze televisie kijken of bepaalde videospelletjes spelen. Dat kan zelfs voorkomen als er geen eerdere medische problemen of epilepsie zijn waargenomen.

Als u of iemand uit uw gezien ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid) bij blootstelling aan knipperlichten, raadpleeg dan uw huisarts voordat u het spel gebruikt.

Kinderen moeten bij het gebruik van videospelletjes door hun ouders begeleid worden. Als u of uw kinderen een van de volgende symptomen heeft, moet u het gebruik onmiddellijk stoppen en een arts raadplegen. De symptomen zijn: duizeligheid, slecht zicht, trillende ogen of spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onvrijwillige bewegingen of stuiptrekkingen.

TREF DE ONDERSTAANDE ALGEMENE VOORZORGSMAATREGELEN BIJ HET GEBRUIK VAN VIDEOSPELLETJES

Ga niet te dicht bij de televisie zitten. Strek de kabel volledig uit en ga dan pas zitten.

Speel het spelletje op een klein scherm als dat kan. Ga geen videospelletjes doen als je moe bent of weinig geslapen hebt. Zorg ervoor dat de kamer waarin je speelt goed verlicht is. Neem elk uur dat je een videospelletje speelt 10-15 minuten pauze.

games.



Geproduceerd in de E.U.
2299158
IB2G-ALPDU3

